

Exposition

Destination Olympie : Ve siècle avant J.-C.

jusqu'au 1er mai 2005

Dossier pédagogique

Avec l'exposition « Destination Olympie : Ve siècle avant J.-C. », le Musée Olympique offre une occasion unique de familiariser vos élèves à certains aspects de la vie en Grèce antique.

Ce dossier a pour but de vous donner les clés indispensables à l'organisation d'une visite de qualité avec vos élèves. Différentes approches, complémentaires et aisément combinables, vous sont proposées :

Pour une visite guidée par vos soins :

- Un parcours en 10 étapes met en évidence le contenu à exploiter (page 6)

Pour une visite autonome de vos élèves :

- Des fiches-découverte encouragent une approche individuelle
- Des fiches de missions favorisent l'appropriation du contenu en petits groupes

Pour un travail en classe :

- Des images et des textes à commenter (pages 22 et 23)

Pour une prise en charge de vos élèves par le Musée Olympique :

- Des visites guidées thématiques (page 24)

N'hésitez pas à nous communiquer vos **remarques et suggestions**
Musée Olympique – Médiation culturelle
Quai d'Ouchy 1, Case postale CH-1001 Lausanne

Ce dossier est téléchargeable sous www.olympic.org/pedagogie, rubrique « Consultez les fiches documentaires »

Impressum
Conception et réalisation : Musée Olympique, Médiation culturelle :
David Vuillaume, Anne Chevalley
Enseignant partenaire : Jean-Marc Henry

Table des matières

1. Introduction à l'exposition

Les enjeux

Dans le cadre des Jeux Olympiques d'Athènes 2004 (XXVIIIe Olympiade), le Musée Olympique se penche sur l'origine des JO dans la Grèce antique. L'exposition « Destination Olympie : Ve siècle avant J.-C. » invite à suivre les athlètes qui se rendaient à Olympie, en passant par Elis, ville où ils s'entraînaient pendant un mois et passaient les dernières qualifications. En chemin, l'occasion est donnée de se familiariser avec le mode de vie de l'époque (vie sociale, politique, familiale et religieuse).

Quel type d'exposition ?

« Destination Olympie» est une « exposition-théâtre », c'est-à-dire que le visiteur déambule dans des décors qui évoquent le Ve siècle av. J.-C. et qui diminuent la distance entre lui et les sujets exposés. La mise en scène (ici les fresques, la maison, les bruits de rue, les voix) aide le visiteur à imaginer la vie d'un habitant de l'époque à Elis et à Olympie.

Pourquoi le Ve siècle av. J.-C. ?

Les Jeux de l'Antiquité ont duré plus de 1500 ans. Il aurait été très difficile de replacer les Jeux dans une période historique aussi vaste. Le Ve siècle av. J.-C. étant considéré comme le siècle d'or de la Grèce, pour Athènes notamment (naissance de la démocratie, grandes réalisations architecturales), le Musée Olympique a décidé de parler des Jeux dans ce contexte.



Les peintres commencent le décor de la palestre. Montage de la maison familiale dans l'espace d'exposition.

Un immense travail de reconstitution !

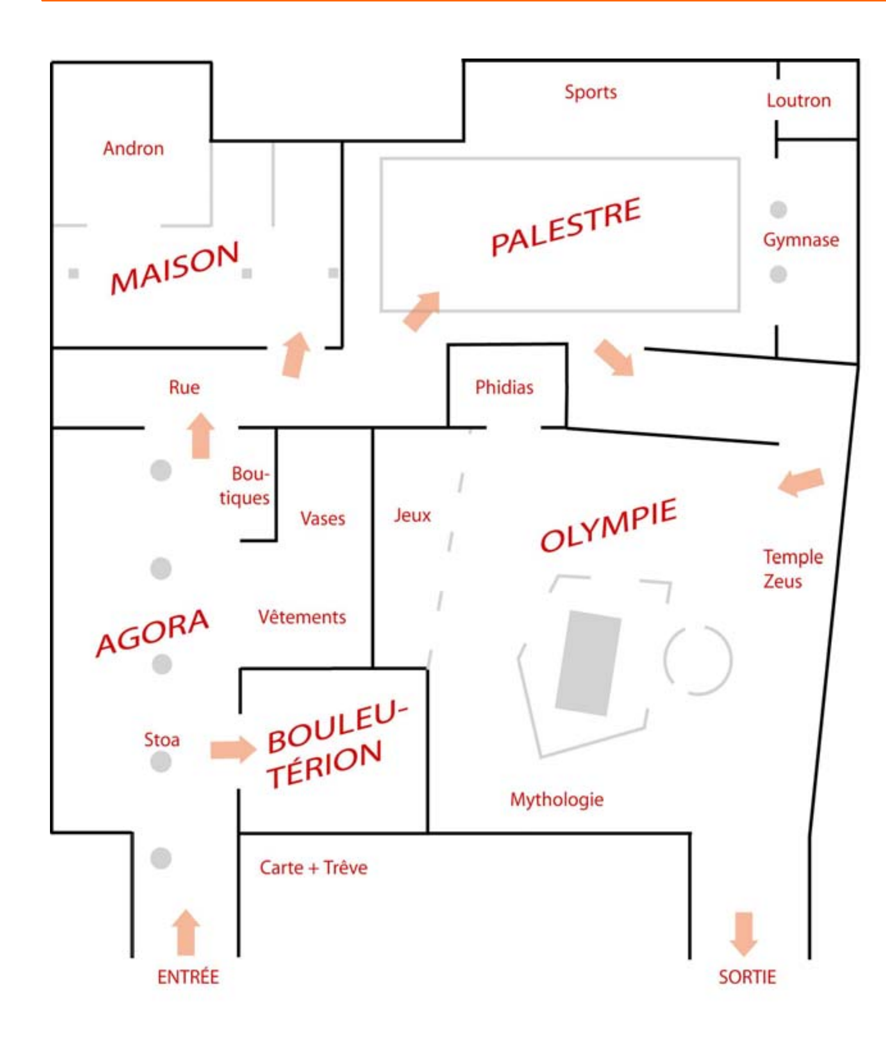
Le contenu de l'exposition est basé sur des reconstitutions réalisées essentiellement d'après des rapports de fouilles archéologiques.
Toutes les composantes architecturales de l'exposition ont été réalisées sous le contrôle d'un archéologue expert en architecture antique.
Chacun dans leur domaine, des spécialistes ont ensuite réalisé :

- les éléments architecturaux (colonnes, maison, palestre, bouleutérion)
- les copies de vases
- les tissus des lits
- les sanitaires
- le matériel sportif (haltères, disque, punching-ball)

Les sculptures (sauf l'éphèbe dit de Kritios) sont des modèles en plâtre (prêtés par la Skulpturhalle de Bâle (www.skulpturhalle.ch) de copies romaines d'après des œuvres grecques perdues.

900m^{2} de peintures murales servent de décor et aussi de prolongement aux éléments réalisés en trois dimensions afin de donner des effets de trompe-l'œil.

Le plan



La visite express

Devant l'entrée, une carte permet de situer Olympie et les colonies grecques, provenance d'un bon nombre d'athlètes et de spectateurs. Un texte sur la Trêve sacrée explique la cessation des combats à l'occasion des Jeux.
L'entrée dans l'exposition équivaut à l'entrée dans une cité antique avec son espace publique (agora), civique (bouleutérion) et privé (maison). Le système politique et les structures sociales de la Grèce du Ve siècle av. J.-C. y sont évoqués avec des références empruntées à Athènes.
Le passage à la palestre et au gymnase permet de rejoindre les athlètes qui s'entraînent pendant un mois à Elis. Prolongation de la vie publique, cet espace permet de parler du rôle du gymnase dans l'éducation des jeunes en général. Tout autour de la palestre, des informations sur les sports au programme anticipent le déroulement des Jeux à Olympie.
La distance entre Elis et Olympie (60 km env.) est symbolisée par une petite allée d'oliviers.
A la fois sanctuaire consacré à Zeus et site d'accueil des Jeux, Olympie est la destination des pèlerins, des athlètes et des spectateurs. Visite du site, programme des Jeux, couronnement des vainqueurs, l'espace met aussi en avant l'importance des dieux et des héros dans le quotidien des hommes.

2. La préparation de la visite, un parcours en 10 étapes

1. Devant l'exposition : carte et Trêve sacrée

La célébration des Jeux Olympiques a un pouvoir unificateur. À une époque où l'unité politique n'existe pas, les **Jeux rassemblent** pour quelques jours les Grecs du continent et des colonies qui partagent **la même langue**, **la même culture**, **la même religion**, et surtout **le même esprit de compétition**.
La Trêve sacrée (ékécheiria) est le résultat d'un traité conclu entre Iphitos, roi d'Elide, Lycurgue, souverain de Sparte, et Cléosthène de Pise. La Trêve garantit l'arrêt des combats entre cités avant, pendant et après les Jeux. Athlètes et spectateurs peuvent ainsi se rendre à Olympie, puis rentrer chez eux en toute sécurité. Leur voyage peut être long car ils viennent de Grèce continentale, mais aussi des îles et des colonies.





À l'entrée, une carte permet de situer le site d'Olympie, Elis et l'emplacement des colonies. On peut aussi lire le texte de la Trêve :
« Olympie est un lieu sacré. Qui ose y pénétrer les armes à la main sera flétri comme sacrilège. D'une égale impiété est celui qui ne venge pas un méfait si cela est en son pouvoir. »



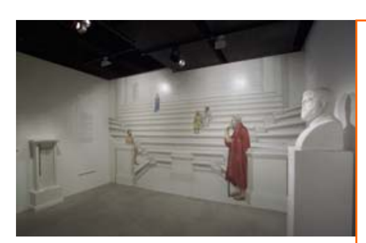
Les personnages de la fresque portent des vêtements qui tous se déclinent à partir d'un simple rectangle d'étoffe. Le raffinement réside dans l'art du drapé.

2. L'agora

Dans la cité, l'agora est la **place publique**, le lieu de rencontre et de discussion. Tout autour se regroupent les édifices civils comme le bouleutérion. Sur la place flanquée de portiques (stoai) s'élèvent des statues honorifiques ou des **stèles** sur lesquelles les citoyens peuvent lire les informations concernant la vie de leur cité. Placés près de l'agora, les commerçants et artisans tiennent leurs boutiques ou leurs étals.



La reconstitution de la boutique d'un marchand de céramique met en évidence les différents types de récipients utilisés dans la vie quotidienne. L'amphore y joue un rôle particulièrement important : à la fois garde-manger, elle sert aussi à transporter les denrées. Quand elle est richement décorée et remplie d'huile d'olive, elle est offerte aux vainqueurs des Jeux célébrés à Athènes.
À découvrir également : l'hydrie (transport de l'eau), le cratère, l'oenochoé, la coupe, le skyphos et le canthare - verre préféré de Dionysos (service du vin), la loutrophore (cérémonie nuptiale), l'aryballe (massage des athlètes).



Tel un citoyen grec, le visiteur entre dans le bouleutérion, salle en forme de petit théâtre couvert.
Il rencontre **Thémistocle** et **Périclès**, les artisans de la démocratie.

3. Le bouleutérion

Athènes assiste à la naissance de la **démocratie**. La vie politique s'organise désormais autour du **citoyen** (femmes, esclaves ou métèques ne peuvent accéder à ce statut).

Dans le bouleutérion se réunit **la boulè** des cinq cents pour délibérer. La boulè est une sorte de conseil des ministres qui prépare les lois. **L'ecclésia** est l'assemblée de **tous les citoyens** qui vote les lois et prend toutes les décisions d'État comme la guerre ou la paix, l'exil des citoyens indésirables, les dépenses publiques.



Le clérotérion est une machine très complexe utilisée pour désigner les juges. Les plaquettes insérées dans les fentes portent le nom des candidats. Des billes, noires et blanches, sont jetées dans un tube placé verticalement le long des fentes. Selon la couleur de la bille, les candidats sont choisis ou non. C'est un exemple d'outil de la démocratie, car de cette manière on évite la corruption ou la tricherie.



Un **portique** couvert soutenu par des piliers de bois longe la cour. Le visiteur accède à trois pièces : la salle de bain, la cuisine et la salle de banquet, **l'andron**.

4. La maison

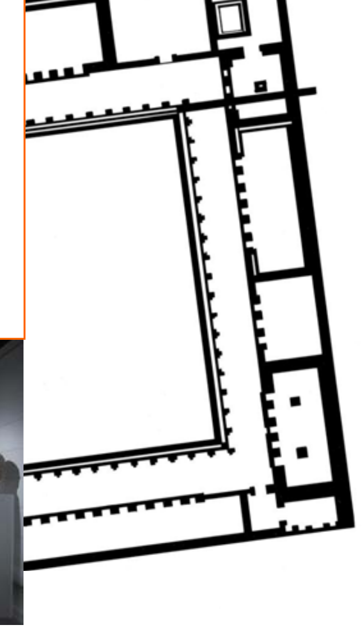
Construite sur un étage, parfois sur deux, la maison est constituée d'une **cour carrée** à ciel ouvert autour de laquelle sont distribuées les pièces. Les murs sont composés de briques crues armées de bois et reposent sur un socle en pierres taillées. Le toit est généralement recouvert de **tuiles**.
L'ameublement est sommaire : lits, tables et chaises, coffres pour ranger les habits.
Les femmes, qui ne sortent presque jamais, ont la responsabilité des enfants jusqu'à 7 ans, du ménage et des esclaves. Leur activité principale est **le tissage**. Elles occupent le gynécée (oikos).



Les hôtes sont reçus dans l'andron, ce qui explique la présence de **la mosaïque** au sol. Les autres pièces, d'usage privé, ne sont pas décorées. **Les lits**, placés tout autour de la mosaïque, ne sont pas destinés à dormir : les Grecs prennent leur repas couchés et en profitent pour discuter. Musique et danse divertissent les convives.

5. Le gymnase

Édifice public destiné à l'éducation physique et mentale des éphèbes (garçons âgés de 15 à 18 ans), le gymnase devient un **centre intellectuel** fréquenté par les hommes les plus cultivés de l'époque (hommes politiques, philosophes, orateurs, sculpteurs, peintres et musiciens). Chaque cité se doit d'avoir son gymnase.
Avant de se rendre aux Jeux, les athlètes doivent s'entraîner au gymnase d'Elis, car celui d'Olympie date seulement du IIe siècle av. J.-C.





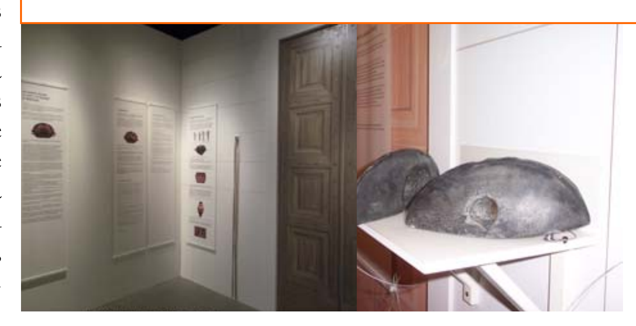
La fréquentation des gymnases par les différents acteurs de la vie publique est symbolisée par la statue de **Sophocle**. Cet auteur de tragédies est l'exemple même de l'implication du citoyen dans la vie de sa cité (Athènes) : il est deux fois stratège. La tête de **Platon** rappelle que le grand philosophe est aussi un grand passionné de lutte.

6. La palestre

Attenante au gymnase, la palestre sert à l'entraînement des sports de combat (lutte, boxe et pancrace).
C'est le **gymnasiarque** qui a l'entière responsabilité du complexe.
Le gymnaste remplit le rôle d'entraîneur en chef. Il définit le programme et conseille les athlètes dans leur régime alimentaire. Muni d'une baguette fourchue, **le paidotribe** surveille les entraînements. **L'aleiptès** est responsable des massages et des onctions.



La fresque représente au premier plan, une scène de **lutte**. Au fond, deux athlètes s'occupent de l'entretien du sol (terre battue). Avec la pioche, l'un enlève les pierres, avec une jarre remplie d'eau, l'autre humidifie le sol. Sur la gauche, le paidotribe, vêtu d'un himation ocre, supervise les exercices.



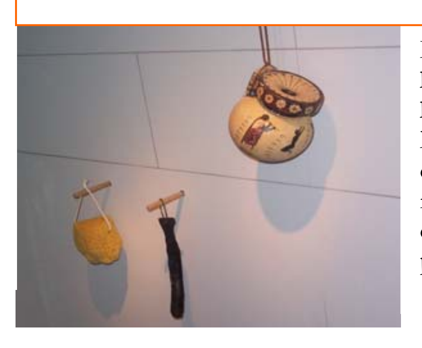
Le **saut en longueur** se pratique alors avec des haltères en pierre, en plomb ou en bronze. Leur poids varie entre 1,6 kg et 4,6 kg. Des copies sont à disposition du visiteur qui souhaite reproduire le geste de l'athlète antique.

7. Le loutron

Le loutron est une salle généralement munie d'une suite de **bassins d'eau courante** alignés le long du mur du fond, souvent complétés par une succession de petits bassins pour se laver les pieds ainsi que d'un laconicon, un bain à air chaud (à l'origine des thermes romains).



Placée dans le loutron, la statue de **l'Apoxyomène** (copie d'après l'œuvre de Lysippe, IVe siècle av. J.-C.) représente un athlète en train de nettoyer son corps avec un **strigile**, instrument en bronze, recourbé et creux.



L'équipement de base de l'athlète se compose de **l'aryballe**, petit flacon rempli d'huile d'olive, de **l'éponge** et du **strigile**. Avant l'entraînement ou les compétitions, l'athlète enduit son corps d'huile, puis le recouvre de sable. Cette couche régularise la température du corps et le protège du froid ou du chaud. Après l'exercice, le strigile permet de racler la sueur, l'huile et le sable.



La découverte du site s'effectue grâce à une **maquette**. Le visiteur peut visualiser le site dans son état actuel, puis dans son état d'origine.
Le tronçon d'une colonne du temple, à l'échelle 1/1, laisse imaginer l'ampleur de l'édifice.
À noter, le fût avec les 20 cannelures, une caractéristique de la colonne de style dorique.

8. Olympie

À ne pas confondre avec **Olympe**, la résidence des dieux généralement localisée au nord de la Grèce, **Olympie** se situe dans le Péloponnèse. Il s'agit d'un sanctuaire dédié à **Zeus**. Seuls les prêtres chargés de son entretien y séjournent. Au moment des Jeux, le site est envahi par plus de **40000 personnes** (athlètes, entraîneurs, spectateurs, marchands, etc.).
Le temple de Zeus, construit en 460 av. J.-C. par Libon d'Elis, est de style dorique (64 m de long, 28 m de large et 20 m de haut). Il est bordé sur les petits côtés par 6 colonnes. À l'intérieur, dans la cella, se trouve la statue chryséléphantine du dieu (13,5 m), exécutée par **Phidias**.
Les Jeux ont lieu en dehors de l'Altis (partie sacrée du site), dans **le stade** et sur **l'hippodrome**.



La statue de **Phidias** a aujourd'hui disparu. Une peinture permet ici d'imaginer son aspect. Zeus est représenté assis sur un trône d'or, d'ébène et d'ivoire, tenant dans la main droite le sceptre surmonté d'un aigle et dans la main gauche, une victoire.



L'illustration d'une des douze **métopes** à échelle 1/1 raconte l'histoire d'Héraclès et du taureau de Crête.

9. Mythologie

Si le sanctuaire d'Olympie est consacré à Zeus, des cultes adressés à d'autres dieux ont lieu sur le site. La présence de nombreux autels en témoigne.
Le programme iconographique du temple met en scène un demi-dieu : **Héraclès** (lat. Hercule). Douze métopes (panneaux sculptés) représentent pour la première fois les douze travaux du héros. Elles sont disposées sur les faces est et ouest du temple.
Fils illégitime de Zeus et d'une mortelle, le héros est victime de la jalousie d'Héra. Pour se venger de l'infidélité de son époux, elle frappe Héraclès d'un accès de folie dans lequel il tue ses propres enfants. Pour se laver de ce meurtre, le héros consulte l'oracle de Delphes qui lui ordonne de se mettre au service de son cousin Eurysthée. Celui-ci lui impose douze travaux qui consistent principalement à éliminer des monstres et à rétablir l'ordre et la stabilité.



Une fresque représente les douze **dieux de l'Olympe** d'après une peinture sur vase (cratère à volutes du peintre de la naissance de Dionysos, Tarente, début du V[e] siècle av. J.-C.).



Des couronnes d'olivier sont déposées sur une table pour suggérer le couronnement des vainqueurs. La statue en plâtre du Diadumène montre l'athlète victorieux en train de nouer le ruban de laine autour de sa tête.

10. Les Jeux

Les premières traces des Jeux Olympiques remontent à 776 av. J.-C.
Dès 472 av. J.-C., les concours s'étendent sur une période de **six jours**. Ils ont lieu pendant la période la plus chaude de l'été et commencent le jour de la première pleine lune suivant le solstice d'été. Les vainqueurs reçoivent **un ruban de laine rouge et une couronne d'olivier**. De retour chez eux, les champions olympiques bénéficient de privilèges jusqu'à la fin de leur vie : place d'honneur au théâtre, exonération d'impôts, droit d'ériger sa statue.



La fresque représente l'autel de forme conique consacré à Zeus. A côté, on aperçoit le temple d'Héra, son épouse. Ce temple est antérieur à celui de Zeus et indique la tenue de cultes matriarcaux beaucoup plus anciens.

3. Le travail sur le terrain

Pour travailler dans l'exposition, deux types de supports à la visite sont disponibles.

A photocopier !

5 fiches-découverte pour parcours individuel

Mode d'emploi



- Chaque fiche contient une série de questions qui ne couvrent pas l'ensemble de l'exposition mais certains espaces seulement.
- Chaque élève reçoit une fiche, parcourt l'expo et consacre plus de temps aux endroits où il peut trouver les réponses.
- A la fin de la visite, la classe aura abordé l'ensemble des thématiques. Le passage en revue de toutes les fiches, au Musée ou de retour en classe, permet une discussion et un échange entre les élèves.

5 fiches de mission pour travail en groupes

Mode d'emploi



- Constituer des équipes
- Chaque équipe reçoit sa fiche de mission, se rend à l'endroit concerné et effectue le travail.
- Annoncer le temps à disposition
- A la fin du temps réglementaire, chaque équipe présente le résultat de sa mission à l'ensemble du groupe.

Des informations relatives aux fiches de missions sont en page 19.

Fiche-découverte I

Devant l'entrée de l'exposition

1) Quel événement garantissait la sécurité des athlètes qui se rendaient aux Jeux ?

....

2) Quels étaient les moyens de transport utilisés par les athlètes pour aller aux Jeux ?

- ....
- ....
- ....
- ....

Dans le bouleutérion

3) Qu'est-ce que le bouleutérion ?

☐ **un hôtel** ☐ **un temple** ☐ **un édifice civil**

4) Quel système politique donne le pouvoir au peuple ?

....

5) Dans ta famille, comment les décisions se prennent-elles ? Chaque membre de la famille peut-il donner son avis ? Donne des exemples :

....

....

6) Ecoute le discours de Périclès. Dans quelle langue est-il prononcé ?

☐ **en grec ancien** ☐ **en perse** ☐ **en hébreu**

Sur l'agora

7) Rejoins les femmes à la fontaine et retrouve le nom du vase servant à transporter l'eau :

....

8) Complète la scène commencée sur cette amphore et n'oublie pas de placer les éléments décoratifs :

Fiche-découverte II

Dans le bouleutérion

1) Avec quel instrument mesure-t-on le temps de parole des orateurs ?

....

2) De quoi a-t-on besoin pour le faire fonctionner ?

....

3) Explique brièvement son fonctionnement :

....

....

4) Regarde les personnes qui se trouvent dans le bouleutérion.
Si tu es une fille, as-tu le droit d'y entrer ?

....

Sur l'agora

5) A partir de quelle forme le vêtement grec est-il réalisé ?

☐ ☐ ☐ ☐

6) Avec quelle matière fabrique-t-on les tissus ?

....

Dans la maison

7) A ton avis, à quoi sert la pièce où se trouvent les lits ?

....

8) A partir de ces indications, dessine (au verso de cette fiche) le plan de la maison :

La maison est composée d'une cour carrée. Tout autour, des portiques couverts donnent accès aux différentes pièces.

Fiche-découverte III

Dans la maison

1) Avec quoi éclaire-t-on les pièces ?

....

2) Dessine cet objet :

3) Quelles sont les couleurs prédominantes de la maison ?

....

Dans la palestre

4) Retrouve la grande peinture avec les deux athlètes. Où se passe l'entraînement ?

☐ **dehors** ☐ **dedans**

5) Que font les personnages avec une pioche et une jarre d'eau ?

....

....

6) Avant l'apparition du gant de boxe, avec quoi protégeait-on ses mains ?

....

À Olympie

7) Observe la maquette, repère l'édifice le plus grand. De quoi s'agit-il ?

....

8) Dans l'expo, retrouve le morceau de colonne qui est issu de ce bâtiment.
Sa surface n'est pas lisse, mais creusée. Ces creux s'appellent des cannelures.
Combien y en a-t-il ?

....

Fiche-découverte IV

Sur l'agora

1) **Parmi les personnages de la grande scène peinte sur le mur, choisis deux personnages. Trouve le nom de leur vêtement :**

Personnage 1	Personnage 2
couleur de l'habit ……………………………	**couleur de l'habit** ……………………………
nom du vêtement ……………………………	**nom du vêtement** ……………………………
particularité ……………………………………	**particularité** ……………………………………

Dans la maison

2) **Avec quoi est faite la mosaïque ?**

☐ **des pierres** ☐ **des clous** ☐ **des morceaux de verre**

3) **Choisis un motif de la mosaïque et dessine-le (au verso de cette fiche) avec uniquement des petits cercles noirs ou blancs :**

4) **Le morceau de laine accroché au-dessus du seuil annonce la naissance d'une fille. Comment annonce-t-on la naissance d'un garçon ?**

……………………………………………………………………………………………………

Dans le loutron

5) **Retrouve les trois objets utiles à la toilette de l'athlète et dessine-les :**

Dans la palestre

6) **A quoi sert la lanière qui entoure le javelot ?**

☐ **à l'accrocher au mur** ☐ **à le propulser au moment du jet** ☐ **à renforcer le bois**

7) **Quels sont les épreuves du pentathlon :**

- ……………………………………………
- ……………………………………………
- ……………………………………………
- ……………………………………………
- ……………………………………………

8) **Pour les courses de chars, combien de chevaux compte un quadrige ?** ……

Fiche-découverte V

Dans la palestre

1) Quels sont les trois sports de combat ?

- ....
- ....
- ....

2) Quels objets utilise-t-on pour le saut en longueur ?

....

3) Quelle est leur fonction ? Trouve une explication :

....

....

À Olympie

4) Regarde la maquette. Où se déroulent les Jeux ?

....

5) Parmi les dieux peints sur le mur, choisis-en trois. Inscris leurs noms au verso de cette fiche et dessine leurs attributs.

6) Que reçoivent les vainqueurs des Jeux Olympiques ?

....

Dans le bouleutérion (retour au début de l'expo)

7) Quel est l'objet utilisé pour condamner une personne à l'exil ?

....

Dessine cet objet :

8) Périclès porte quelque chose sur la tête. Identifie cet objet et devine l'activité de son propriétaire :

....

....

....



Mission 1
Défilé de mode à l'antique

Lieu : agora

Objectif : Convaincre des clients de vous acheter des vêtements

Votre mission :

1. Retrouvez *Kyniska* et *Therippide*
   Indices : la femme est en vert, l'homme en rouge
2. Rassemblez toutes les informations concernant leurs vêtements :
   - Nom des habits
   - En quoi sont-il faits ? Comment ont-ils été fabriqués et par qui ?
   - Comment les met-on ?
   - Y a-t-il des accessoires ?

Devant vos camarades :

3. Vous êtes des marchands et vous recevez dans votre boutique un père et sa fille en route pour Olympie (2 personnes choisies parmi vos camarades). Proposez-leur les habits que vous venez d'étudier.
4. Renseignez le père et la fille sur les particularités de ces habits.
5. Utilisez les étoffes à disposition dans les paniers et habillez-les.
6. Faites-les ensuite défiler en leur assurant qu'ils sont magnifiques !



Mission 2
Entraînement sportif

Lieu : palestre

Objectif : Initier de jeunes athlètes au saut en longueur

Votre mission :

1. Retrouvez, dans l'exposition, les informations sur cette épreuve.
2. Préparez les étapes de votre discours : le saut en longueur comme épreuve du pentathlon (retrouvez les cinq épreuves), les accessoires et leur fonction, la technique, le saut en longueur aujourd'hui.

Devant vos camarades :

3. Présentez-vous comme les meilleurs entraîneurs d'Elis.
4. Expliquez le saut en longueur en fonction des informations trouvées.
5. Désignez un de vos camarades et demandez-lui de reproduire les gestes et les mouvements propres au saut en longueur.
6. Décidez s'il a une chance d'être sélectionné pour les Jeux à Olympie !



Mission 3

Découverte d'une maison grecque

Lieu : maison

Objectif : Présenter le logement d'une famille grecque du Ve siècle av. J.-C.

Votre mission :

1. Vous êtes des archéologues et avez découvert les restes assez bien conservés d'une maison d'habitation.
2. Observez et posez-vous des questions :
   - Quelle était la forme de la maison ?
   - En quoi étaient faits les murs ? Etaient-ils peints ?
   - A quoi servaient les pièces ? Y a-t-il des objets ?
3. Arrêtez-vous dans la pièce avec la mosaïque.
   Comment était-elle éclairée ? A quoi servaient les lits ? Quel était le rôle de la mosaïque ? Avec quoi l'a-t-on fabriquée ?

Essayez de répondre à ces questions en faisant **des hypothèses** (ne pas lire les textes de l'exposition : vous ne bénéficiez d'aucune source écrite !).

Devant vos camarades :

4. Vous recevez un groupe de scientifiques émérites (vos camarades) qui sont très intéressés par votre trouvaille.
5. Faites-les visiter et présentez-leur vos hypothèses et conclusions sur la façon de vivre dans une maison grecque du Ve siècle av. J.-C.



Mission 4

Visite guidée d'Olympie

Lieu : Olympie.

Objectif : Vous faites visiter le site d'Olympie à vos camarades.

Votre mission :

1. Vous travaillez comme guides culturels sur le site d'Olympie et vous préparez votre visite car un groupe est annoncé.
2. Familiarisez-vous avec la maquette et le fonctionnement de la borne.
3. Sélectionnez les édifices dont vous allez parler :
   - le temple de Zeus (utilisez aussi dans l'expo : le tronçon de la colonne, le fronton, la représentation du dieu)
   - le lieu réservé aux athlètes (gymnase et palestre)
   - l'endroit où avaient lieu les compétitions (stade et hippodrome)

Devant vos camarades :

4. Souhaitez la bienvenue au groupe et faites la visite virtuelle avec la maquette et les objets à disposition dans l'exposition.
5. Prenez congé de votre groupe et demandez aux participants si vous méritez un pourboire !



Mission 5

Mythologie et Jeux Olympiques

Lieu : Olympie

Objectif : Raconter à un groupe d'enfants l'origine légendaire des Jeux Olympiques

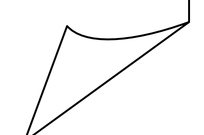
Votre mission :

1. Vous êtes des conteurs professionnels. Vous allez recevoir un groupe d'enfants et vous devez leur préparer une histoire sur l'origine des Jeux Olympiques.
2. Retrouvez le fronton du temple de Zeus.
3. Lisez l'histoire de Pélops et de la course de chars contre le roi Oinomaos.

Devant vos camarades :

4. Souhaitez la bienvenue aux enfants (vos camarades).
5. Présentez le fronton et décrivez-le de façon amusante.
6. Racontez l'histoire de Pélops **avec vos mots**, le plus simplement possible, en vous passant la parole de manière à ce que chacun raconte une partie du récit :

   Pour capter l'attention de votre public, soyez attentifs à l'intonation de votre voix, au choix de vos gestes !



Informations sur les fiches de missions pour l'enseignant-e

Quelques consignes à respecter durant les missions

Le **bouleutérion** est, au Ve siècle, le lieu du débat démocratique et de ses codes. En distribuant les missions des élèves dans le bouleutérion, vous pouvez inscrire les règles du jeu dans un contexte historique :

Dans le bouleutérion, celui qui parle est protégé des dieux. Il ne peut être ni interrompu ni agressé.
→ Pendant que les groupes font leurs présentations, les camarades auditeurs n'ont le droit ni d'interrompre les orateurs, ni de chahuter.

Dans le bouleutérion, le temps de parole est limité par l'utilisation d'une clepsydre (6,5 litres pour env. 6 minutes)
→ Un temps précis est défini pour la présentation de chaque groupe. Il est contrôlé, par l'enseignant ou par un élève sélectionné, au moyen d'un chronomètre ou d'un sablier.

Dans le système démocratique symbolisé par le bouleutérion, les lois sont votées par les citoyens à main levée.
→ Pour prendre la parole et exprimer des remarques à la fin des exposés, les élèves lèvent la main.



Nous vous conseillons de distribuer les fiches de missions aux groupes d'élèves et de donner les consignes de l'exercice dans le bouleutérion (contexte démocratique !), à proximité des objets symboliques.

Mission 1 Informations pour l'enseignant-e

Défilé de mode à l'antique

Objectifs

→ Rassembler des informations sur le vêtement grec et être capable de les intégrer dans un jeu de rôle.

Kyniska est vêtue d'un **péplos** : robe longue retenue sur les épaules par **deux fibules** et resserrée à la taille par **une ou deux ceintures**.
Therippide est vêtu d'un **himation** : longue pièce d'étoffe dont se drapent les hommes. Peut se porter à même la peau ou par-dessus un autre vêtement. Pas d'accessoire.

Les habits sont tous déclinés à partir d'un **rectangle**. Les étoffes sont **en laine ou en lin**, tissées par **les femmes**.

Dans le jeu de rôle, les clients sont un père et sa fille (et non un homme et sa femme) en route pour les Jeux Olympiques. Cela permet de dire que **les femmes mariées** ne sont pas autorisées à assister aux compétitions.

Anecdote
À Sparte, les femmes laissent le côté droit de leur péplos ouvert, ce qui laisse entrevoir leurs jambes ! A Athènes, on traite les femmes spartiates de « montreuses de cuisses ». Les Athéniennes sont plus pudiques et cousent le côté ouvert de leur tunique.

Discussion
Reconnaît-on aujourd'hui la provenance socio-économique ou l'appartenance à un groupe par l'habit ?

Les sports au programme
A Olympie, le programme comprend les sports suivants : les courses à pied, les sports de combat (lutte, pancrace, pugilat), le pentathlon, les courses de chars.

Mission 2 Informations pour l'enseignant-e
Entraînement sportif

Objectifs
→ Rassembler des informations sur un sport et être capable d'en expliquer les règles.

Dans l'Antiquité, le saut en longueur fait partie du **pentathlon** qui comporte **les cinq épreuves** suivantes :

- lancer du disque
- saut en longueur
- lancer du javelot
- course
- lutte

Pour sauter, on utilise **des haltères**.
La technique consiste à sauter sans élan et à produire cinq sauts successifs. La somme de ces cinq sauts détermine la performance de l'athlète. C'est le poids des haltères qui compense le manque d'élan.

Aujourd'hui, le saut en longueur fait partie de **l'athlétisme**. Les haltères ont disparu. L'athlète court pour prendre son élan et ne fait qu'un seul bond.
Le pentathlon moderne n'a plus rien à voir avec celui de l'Antiquité puisqu'il comprend le tir, l'escrime, la natation, l'équitation, la course à pied.

Anecdote
Le brin d'olivier accroché au seuil de la maison annonce la naissance d'un garçon, le bout de laine celle d'une fille. L'olivier évoque l'agriculture, le travail de la terre par l'homme et la laine le métier à tisser, instrument de travail de la femme.

Mission 3 Informations pour l'enseignant-e
Découverte d'une maison grecque

Objectifs
→ Parvenir à se débrouiller sans recourir aux textes. Etre capable d'argumenter des interprétations et de soutenir des conclusions.

La maison est l'espace privé des Grecs.
L'andron (salle de banquet) est la seule pièce accessible aux hôtes.

La mosaïque est réalisée en **galets naturels** sur le modèle d'un pavement retrouvé à Olynthe (Macédoine). Ce n'est qu'au IIe s. av. J.-C. qu'apparaissent les tesselles, petits cubes taillés, utilisées notamment par les Romains. Ce « tapis » luxueux est aussi très pratique car il peut être lavé facilement.

L'éclairage
On utilise **des lampes à huile** pour s'éclairer. Les pièces n'ont en général pas de fenêtres car la lumière provient de la cour, espace central de la maison, à considérer comme une pièce à part entière.

Se reporter aux informations en page 7.

Mission 4 Informations pour l'enseignant-e
Visite guidée d'Olympie

Objectifs
→ Apprendre à exploiter les informations présentes sur une maquette, faire parler les objets à disposition, être logique dans le déroulement du parcours choisi.

Sanctuaire consacré à Zeus, Olympie accueille tous les quatre ans les Jeux Olympiques.

Sur la maquette on distingue **l'espace sacré** :
- le temple de Zeus
- le temple d'Héra
- le Pélopion : monument funéraire de Pélops, entouré d'un mur pentagonal (évoqué dans l'exposition sous la forme du petit muret à cinq côtés qui entoure la maquette).
- les Trésors où l'on dépose les offrandes faites au sanctuaire

… et **l'espace profane :**
- le gymnase, la palestre, le stade et l'hippodrome (absent sur la maquette car il a complètement disparu, emporté par les alluvions de l'Alphée).

La représentation de Zeus permet de parler de l'œuvre du sculpteur Phidias, une des sept merveilles du monde antique.

Se reporter aux informations en page 9.

Important
Olympie n'est pas une ville mais un sanctuaire consacré à Zeus.

Mission 5 Informations pour l'enseignant-e
Mythologie et Jeux Olympiques

Objectifs
→ Etre capable de s'approprier des informations en les convertissant en une animation attrayante et dynamique.

Le mythe de Pélops
Un oracle révèle au roi **Oinomaos** que son gendre sera la cause de sa mort. Le roi décide alors de ne donner sa fille en mariage qu'à celui de ses prétendants qui le vaincra à la course de chars. Doté de chevaux surnaturels, Oinomaos n'a aucune peine à garantir sa victoire. Après avoir battu ses concurrents, il les fait exécuter. Treize prétendants ont déjà subi ce triste sort.
Pélops, fils de Tantale, réussit cependant à vaincre le roi, aidé par Poséidon qui lui fait don de chevaux ailés. Dans cette course de chars qui l'oppose à Pélops, Oinomaos trouve la mort. Pélops épouse Hippodamie et devient roi.
On dit que le serviteur Myrtilos a aidé Pélops en sciant l'essieu du char du roi… Quoi qu'il en soit, pour célébrer sa victoire, Pélops instaure les Jeux Olympiques.

Le fronton est du temple de Zeus évoque la course de chars entre Pélops et Oinomaos. Zeus figure au centre du fronton. A sa droite : Oinomaos, Hippodamie, un char, la personnification du fleuve Alphée. A sa gauche : Pélops, Stéropé – la femme d'Oinomaos, Myrtilos, un char, la personnification du fleuve Cladéos.

4. Pour aller plus loin

Propositions d'activités en classe

Images à commenter



Le stade d'Olympie :
Quelle est sa forme ?
Par où arrivaient les athlètes ?
Où se tenaient les spectateurs ?



La victoire :
Que recevaient les vainqueurs des Jeux à Olympie ?



Les départs de course :
A quoi servaient les lignes parallèles ?
Imaginez la position de départ des athlètes.

Textes antiques

A commenter et à analyser.
(Extraits de *Olympiaka, Anthologie des sources antiques*)

L'origine des Jeux Olympiques

Je pense que je dois maintenant expliquer la raison pour laquelle les Jeux Olympiques commencèrent à être célébrés. Voici l'histoire. Après Pisos et Pélops, puis Héraclès, premiers organisateurs du festival et des Jeux Olympiques, les Péloponnésiens laissèrent les cérémonies pour un certain temps, pendant lequel, à savoir dès Iphitos jusqu'à Coroebos d'Elide, on compte vingt-huit Olympiades ; ils négligèrent les Jeux et une guerre fut déclarée dans tout le Péloponnèse. Lycurgue de Lacédémone […] et Iphitos […] et Cléosthène de Pise[…], désirant rétablir le peuple dans la concorde et la paix, décidèrent de réintroduire le festival olympique selon les usages anciens et de célébrer les concours gymniques. Ils envoyèrent une délégation à Delphes pour demander au dieu s'il approuvait ces actes. Le dieu dit que ce serait la meilleure chose à faire et leur ordonna d'annoncer la trêve aux cités désirant participer aux concours. Après qu'elle eut été proclamée dans toute la Grèce, un disque fut également inscrit pour les Hellanodices (les juges des Jeux) afin qu'il serve de référence pour les Jeux Olympiques.

Phlégon
Histoire d'Olympie
~138 ap. J.-C.
(p. 60)

La morphologie idéale pour être athlète du pentathlon

Pour savoir quelle épreuve convient à chacun, nous devons examiner les choses suivantes : celui qui pratiquera le pentathlon doit être plus lourd que les athlètes des disciplines légères et moins lourds que les athlètes des disciplines lourdes ; il doit être grand, robuste, sans musculature superflue mais sèche. Il doit avoir des jambes plutôt longues que normales et une taille souple et agile pour la rotation du javelot ou du disque et pour le saut. Il sautera plus facilement et ne blessera pas le corps s'il s'assied sur les hanches et s'appuie solidement sur ses pieds. Il doit également avoir des bras et des doigts longs, car il lancera mieux le disque si, grâce à la longueur des doigts, la circonférence du disque tenue dans le creux de la main est envoyée en haut ; de même il lancera plus facilement le javelot, si les doigts n'étant pas courts, le tiennent par la boucle (*ankylê*).

Philostrate
De la gymnastique, 31
IIe-IIIe siècle ap. J.-C.
(p.228)

Présence féminine à Olympie

Sur la route d'Olympie avant de traverser l'Alphée, quand on vient de Scillonte, se trouve une montagne abrupte avec des rochers escarpés. On appelle la montagne Typaion. La loi, en Elide, est de précipiter les femmes de haut de cette montagne, si elles sont convaincues d'être venues au concours d'Olympie ou simplement d'avoir traversé l'Alphée aux jours qui leur sont interdits. Néanmoins aucune, dit-on, ne fut jamais prise sur le fait, à l'exception seulement de Callipateira. […] Comme son mari était mort prématurément, elle se donna en tout l'allure d'un entraîneur et conduisit son fils à Olympie pour qu'il prît part au combat. Au moment où Peisirodos (son fils) remportait la victoire, Callipateira, sautant par-dessus la barrière où l'on tient à l'écart les entraîneurs, se découvrit. On reconnaît qu'elle est une femme, ils la renvoient sans la condamner en lui accordant un part du respect qu'ils avaient pour son père, ses frères et son fils - ils avaient tous remporté des victoires olympiques - mais on fit une loi stipulant qu'à l'avenir les entraîneurs se présenteraient nus au concours.

Pausanias
Elide V, 6, 7-8
173 ap. J.-C.
(p.144)

Offre du Musée Olympique

4 visites guidées thématiques

Les Jeux en Grèce : entre passé et présent

Parcours général. Le visiteur découvre d'abord les Jeux d'Athènes 2004, puis il se met en route pour Olympie, berceau des JO. Véritable voyage dans le temps et dans l'espace, le visiteur évolue dans le décor d'une ville du Ve siècle avant J.-C. Sur le chemin qui le conduit à Olympie, il a l'occasion de se familiariser avec le contexte social, politique et culturel des Jeux.

Les sports au programme

Mise en évidence des sports de l'Antiquité et des athlètes célèbres de cette époque à travers des anecdotes. Une formule idéale pour comparer non seulement les techniques, mais aussi les champions d'hier et d'aujourd'hui.
Démonstrations et utilisation du matériel sportif.

La vie quotidienne dans la Grèce antique

Mode de vie des Grecs du Ve siècle avant J.-C. – ceux-là mêmes qui se rendaient aux Jeux en tant que spectateurs ou athlètes – devoirs civiques, habitat, alimentation, habillement.
Technique de sélection des juges, essayage de costumes, recettes culinaires.

Les Jeux et les dieux

Place de la mythologie dans la célébration des Jeux. Tout savoir sur l'origine légendaire des compétitions à Olympie, les dieux et les héros qui ont inspiré les athlètes de l'Antiquité.
Promenade dans Olympie, rencontre avec les dieux et récits mythologiques.
Petit jeu pour reconnaître les dieux et retrouver leur trace dans notre quotidien.

Billet d'entrée exposition :
CHF 2.50 par élève
(1 accompagnateur gratuit pour 10 enfants)

Visites commentées :
CHF 30.- + billet d'entrée
(durée 1h30, max. 25 personnes)

Pour préparer la visite de votre classe :
Entrée gratuite pour l'enseignant-e

Renseignements et inscriptions :
Tél. 021 621 65 11

Références sur Internet

CIO, Jeux Olympiques :
www.olympic.org

Accès direct au Musée Olympique :
www.museum.olympic.org

Informations et documents du Musée Olympique aux enseignants :
www.olympic.org/pedagogie

JO d'Athènes 2004
www.athens2004.com

Ministère grec de la culture (en anglais) :
www.culture.gr/home/welcome.html

Son département des programmes éducatifs :
http://francoib.chez.tiscali.fr/agora/ag1plan.htm

Art grec dans les musées européens :
www2.unil.ch/gybn/Arts_Peuples/Agalma/grec_musees.htm

Bibliographie sélective

Pour le jeune public

Dannaud, Sylvie
Lysias aux Jeux Olympiques
Paris : Ed. d'art Monelle Hayot, 1983

Hoffmann, Ginette
Au temps des premiers Jeux olympiques
Tournai : Casterman, 1988
(Collection Des enfants dans l'histoire)

Miquel, Pierre
La vie privée des hommes au temps de la Grèce ancienne
Paris : Hachette Jeunesse, 1991
(Collection La vie privée des hommes)

Vanoyeke, Violaine
Quand les athlètes étaient des dieux
Paris : Fleurus, 1996

Pour les enseignants

Jeux dans l'Antiquité

Decker, Wolfgang et Thuillier, Jean-Paul
Le sport dans l'Antiquité
Paris : A. et J. Picard, 2004

L'olympisme dans l'Antiquité : Musée olympique
Lausanne : Musée olympique, 1993
3 volumes. Catalogue d'exposition

Olympie

De Carbonnières, Philippe
Olympie La victoire pour les dieux
Paris : CNRS, 1995

Mythologie

Schmidt, Joël
Dictionnaire de la mythologie grecque et romaine
Paris : Larousse, 1983
(Collection Les Dictionnaires de l'homme du XXe siècle)

Graves, Robert
Les mythes grecs
Paris : Hachette Littérature, 2002
(Collection Pluriel)

Architecture

Hellmann, Marie-Christine
L'architecture grecque
Paris : Picard, 2002
(Collection Les manuels d'art et d'archéologie antiques)

Delorme, Jean
Gymnasion : étude sur les monuments consacrés à l'éducation en Grèce (des origines à l'Empire romain)
Paris : E. de Boccard, 1960
(Collection Bibliothèque des Ecoles françaises d'Athènes et de Rome ; fasc. 196)

Sources

Badinou, Panayota
Olympiaka, anthologie des sources grecques
Lausanne : CIO, 2000

Une bibliographie thématique est disponible au Musée Olympique, à la Bibliothèque du CIO.

Notes :



Musée Olympique
Quai d'Ouchy 1, 1001 Lausanne
Tél. 021 621 65 11
www.olympic.org/pedagogie

Médiation culturelle, août 2004